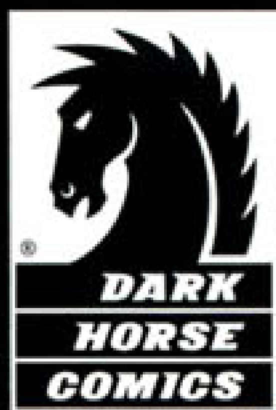
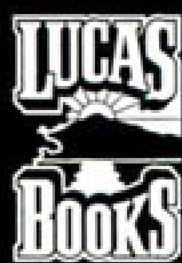


STAR WARS®

DAWN OF THE JEDI

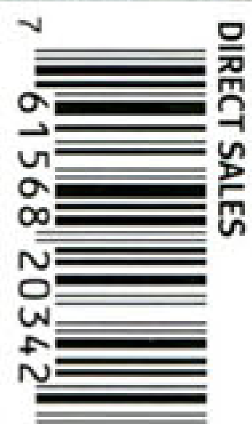
#0 | $3.50





OSTRANDER
DUURSEMA

YOUR GUIDE TO THE
DAWN OF THE JEDI
ERA OF
STAR WARS®





STAR WARS

Text
JOHN OSTRANDER

Art
JAN DUURSEMA

Cover Art
RODOLFO MIGLIARI

СВІТАНАК ДЖЭДАЯЎ

ваш даведнік па новай эры

STAR WARS

Эра падання̆ў. Час, калі яшчэ не была выкрыта магчымасць гіперпрасторавых вандраванняў, Старой Рэспублікі яшчэ не існавала, а філасофіі джэдаяў і сітхаў яшчэ не сфарміраваліся.

Гэта гісторыя пра вялікую і легендарную цывілізацыю, заснаваную і ўзрошчаную неўяўляльна старажытнымі і гэтак жа непасцяжальнымі сіламі, і пра яе канфлікт з імперыяй, якая засноўваецца на цемры і разбурэнні.

Гэта апавяданне пра праўдзівыя вытокі Ордэнаў джэдаяў і сітхаў... пра світанак джэдяў.



ДАРЭСПУБЛІКАНСКАЯ ЭРА
(36.000 - 25.000 ДБЯ)

Гэтыя старажытныя часы закінуты ў летапісах гісторыі. Часы, калі вялікая Рэспубліка яшчэ не аб'яднала галактыку, а першыя джэжаі яшчэ не ўсталі на абарону света і справядлівасці. У гэтую эпоху пануюць загадкавыя нечалавечныя цывілізацыі неўяўлялнай моцы.

Падзеі гэтай гісторыі разгортваюцца прыблізна за 36453 гады да бойкі пры Явіне.

DAWN OF THE JEDI | DAWN OF THE JEDI | DAWN OF THE JEDI | DAWN OF THE JEDI | DAWN OF THE JEDI | DAWN OF THE JEDI

Designer STEPHEN REICHERT Assistant Editor FREDDYE LINS
Editor RANDY STRADLEY Publisher MIKE RICHARDSON

Special thanks to JENNIFER HEDDLE, LELAND CHEE, TROY ALDERS, CAROL ROEDER, JANN MOORHEAD, and DAVID ANDERMAN at Lucas Licensing


FACEBOOK.COM/DARKHORSECOMICS


TWITTER.COM/DARKHORSECOMICS

TALK ABOUT THIS ISSUE ONLINE AT: BOARDS.DARKHORSE.COM

ADVERTISING SALES: (503) 905-2370 » COMIC SHOP LOCATOR SERVICE: (888) 266-4226
DARKHORSE.COM » STARWARS.COM

STAR WARS: DAWN OF THE JEDI #0, February 2012. Published by Dark Horse Comics, Inc., 10956 SE Main Street, Milwaukie, OR 97222. Star Wars © 2012 Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorization. Text and illustrations for Star Wars are © 2012 Lucasfilm Ltd. Dark Horse Comics® and the Dark Horse logo are trademarks of Dark Horse Comics, Inc., registered in various categories and countries. All rights reserved. No portion of this publication may be reproduced or transmitted, in any form or by any means, without the express written permission of Dark Horse Comics, Inc. Names, characters, places, and incidents featured in this publication either are the product of the author's imagination or are used fictitiously. Any resemblance to actual persons (living or dead), events, institutions, or locales, without satiric intent, is coincidental. Printed by Cadmus Communications, Easton, PA, U.S.A.



ТО ЙОР

За 36000 гадоў да бойкі пры Явіне і знішчэнні першай «Зоркі Смерці» восем старажытных караблёў-пірамід - То Йораў - вандравалі па галактыцы, збіраючы тых, у кім вялікая Сіла.

Воінаў, вучоных, філосафаў, жрэцоў і вынаходцаў з самых розных планет звезлі на планету Тайтон, што ў Глыбокім Ядры. Прыбыўшы да Тайтона, караблі выйшлі на арбіту дзевятага, найвялікага То Йора, і праз некаторы час разышліся ў розныя часткі планеты. Адчувальныя да Сілы істоты самых розных рас, якія ўладкаваліся на Тайтоне, сталі звацца тайтонцамі.

ГЛЫБОКАЕ ЯДРО

У галактычным цэнтры, у рэгіёне папярочнікам сем тысяч светлавых гадоў, вакол масіўнай чорнай дзіры круцяцца самыя стрыя зоркі галактыкі. Прыцягненне чорнай дзіры і зорак, размешчаных блізка адзін да аднаго, скажае прастору і час, парушаючы гіперпрасторавыя шляхі і робячы гіперпрасторавыя пералёты цяжкімі і небяспечнымі.



ТАЙТОН

У гэтую эпоху Тайтон - дзікі і невывучаны свет, насычаны Сілай. Планета неапісальна прыгожа, але можа быць суровай і небяспечнай. Яе нябёсы раздзіраюць натуральныя Сілавыя ўраганы, а лясы напоўнены дзіўнымі істотамі.

ВАЖНЫЯ МЕСЦЫ НА ТАЙТОНЕ

ЦЯСНІНА

Вялікі разлом зямлі, які раскінуўся на шмат кіламетраў у шырыню і глыбіню. У гэтым велізарным каньёне вывяргаюцца вулканы і адбываюцца землятрусы, а ў тутэйшым ландшафце дамінуюць вышчэрбленыя ўцёсы і небяспечныя зыбкія пяскі. Гэта дзікі край, які ляжыць удалечыні ад litgaradoў. Шматлікія джэ'дайі прыходзяць у гэта цяжкадаступнае і непраходнае месца, каб вывастрыць навыкі выжывання.

У Цясніне знаходзіцца Бездань Ру - загадкавае месца, дзе жывуць адзіныя ў сваім родзе спараджэння прорвы. Тут джэ'дайі знаходзяць істот для досведаў навукоўцаў з Эніл Кэша.

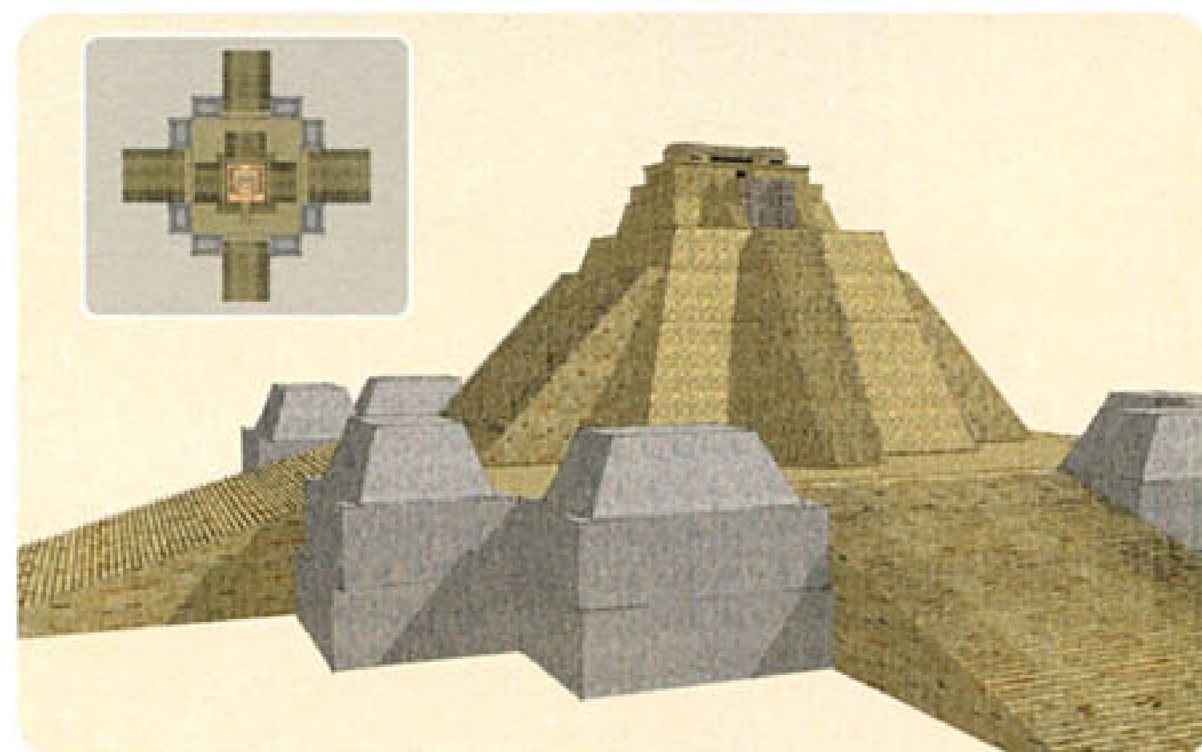
СТАРЫ ГОРАД

Калі тайтонцы знайшлі Стары Горад, ён ужо быў закінуты. Легенды абвяшчаюць, што там ёсць спраўны гіперпартал, але яго так і не знайшлі.

ПУСТЭЛЬНЯ БЯЗМОЎЯ

Любы гук у гэтым месцы знікае, дзякуючы нейкім яшчэ не вывучаным уласцівасцям пяску. Скальная парода, на якой ляжыць пясок, ізалюе ад гэтага эфекту размешчаныя ніжэй пячоры.





ПЛАН СТАРОГА ГОРАДА, ЗРОБЛЕНЫ ДЖЭ'ДАЙІ-МАЙСТРАМ ДЖЭЙКАМ ФЕНАМ



ДЖЭ'ДАЙІ-СЛЕДАПЫТ ХОУК РО

ДЖЭ'ДАЙІ

Тайтонцы, якія жывуць на самім Тайтоне і займаюцца вывучэннем Сілы, прыналежаць да Ордэна джэ'дайі. Усе джэ'дайі - тайтонцы, але не ўсе нашчадкі тайтонцев - джэ'дайі.

Слова "джэ'дайі" складаецца з двух слоў старажытных даи-бенду - "джэ" (містычны), "дайі" (цэнтр) - і азначае, што джэ'дайі займаюцца вывучэннем раўнавагі таямнічай энергіі, якую яны завуць Сілай.

Існуе пяць званняў джэ'дайі: падаван, вандроўца, следапыт, майстар і майстар храма.

КОДЭКС ДЖЭ'ДАЙІ

Як і найпознія джэдаі і сітхі, джэ'дайі склалі ўласны кодэкс:

НЯМА НЕВУЦТВА - ЁСЦЬ ВЕДЫ.

НЯМА СТРАХУ - ЁСЦЬ МАГУТНАСЦЬ.

Я - СЭРЦА СІЛЫ.

Я - ПУЦЯВОДНЫ АГОНЬ СВЯТЛА.

Я - ТАЕМСТВА ЦЕМРЫ.

У РАЎНАВАЗЕ З ХАОСАМ І ГАРМОНІЯЙ - НЕСМЯРОТНЫ Ў СІЛЕ.



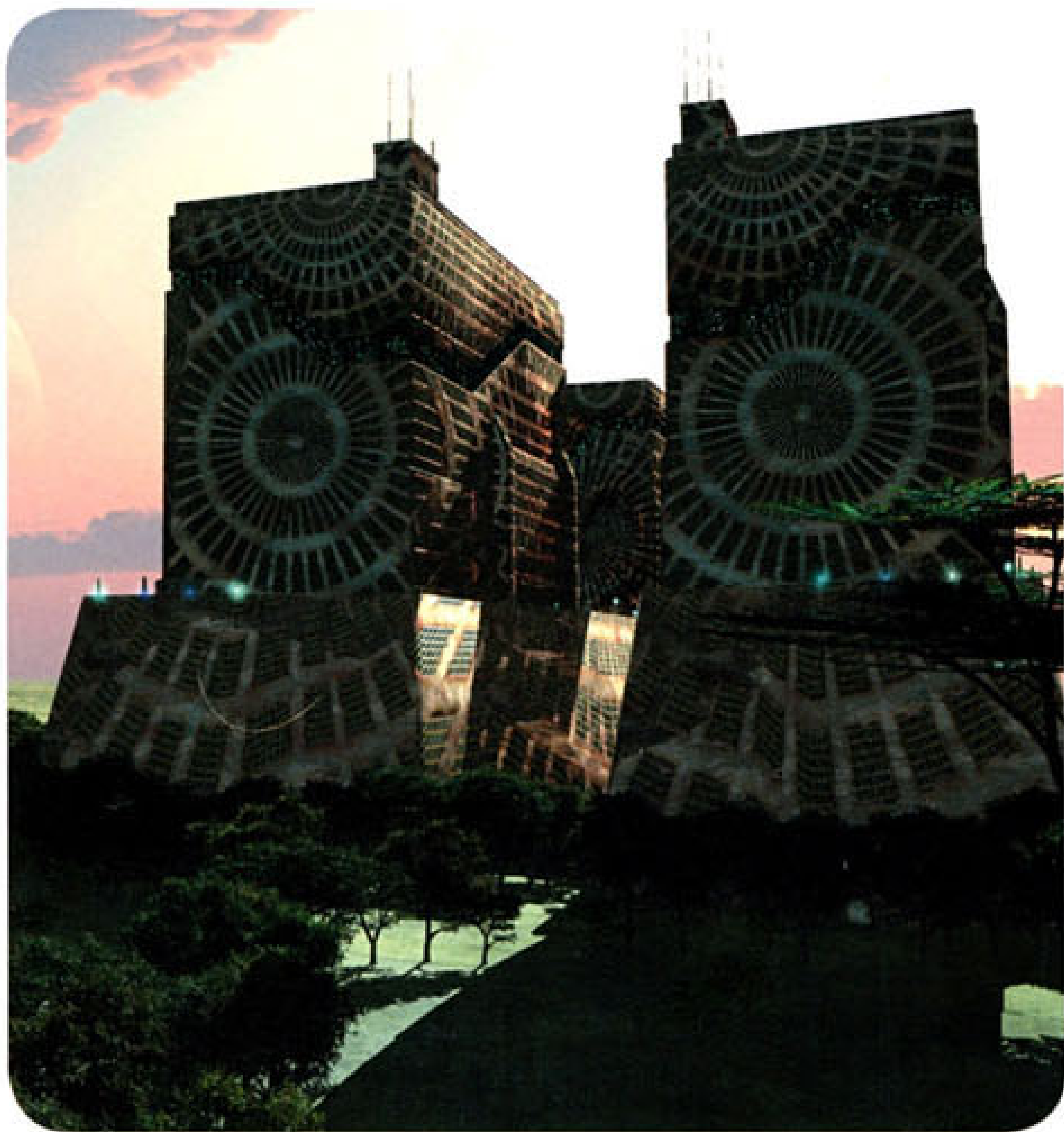
ДЖЭ'ДАЙІ-СЛЕДАПЫТ РОРЫ ФЕН



ЗНІШЧАЛЬНІК ТЫПУ "ПАЛЯЎНІЧЫ" ХОУКА РО

ХРАМЫ ДЖЭ'ДАЙІ

Побач з усімі То Йорамі былі збудаваны храмы, кожны з якіх спецыялізуецца на вызначаным аспекце вывучэння Сілы. Джэ'дайі можа пачаць падрыхтоўку ў любым з іх, аднак, атрымаўшы званне вандроўцы, павінен наведаць астатнія і прайсці навучанне ў кожным.

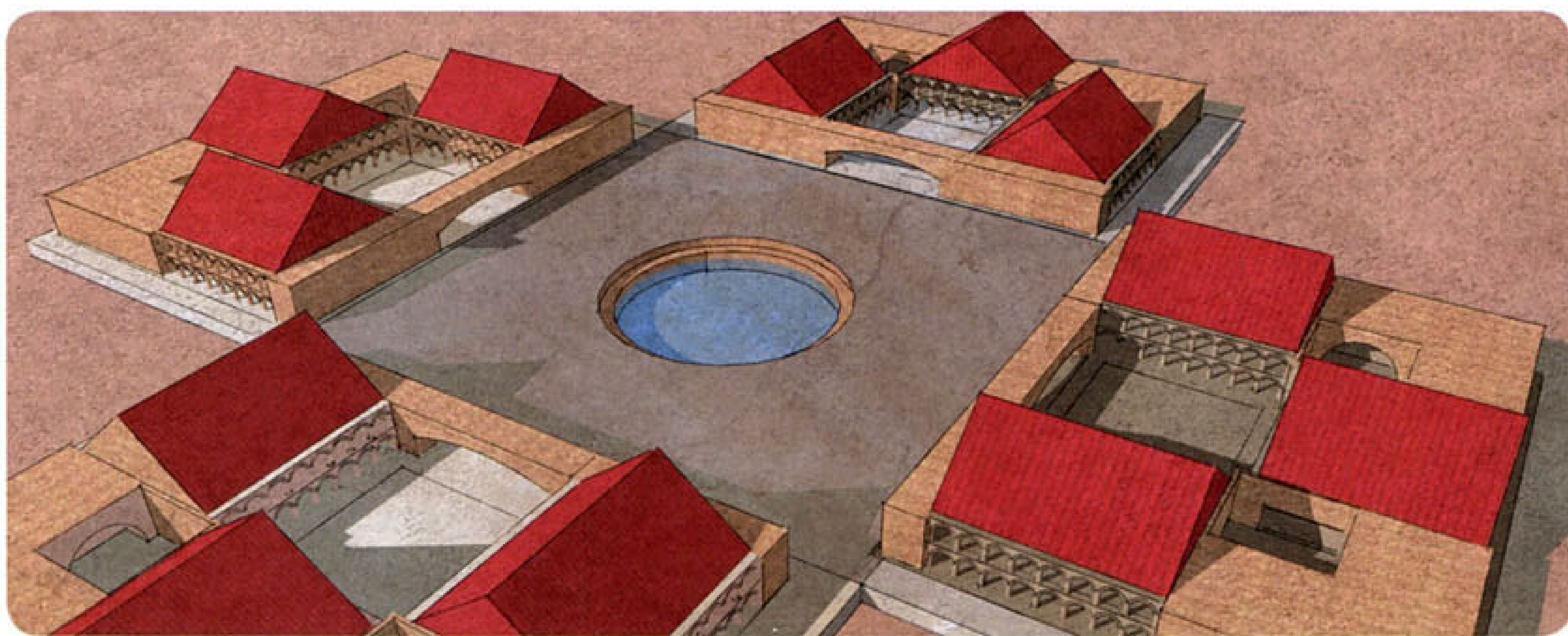


КАЛЕТ - ХРАМ ВЕДАЎ

У Калеце, размешчаным над цэнтрам Сілы, джэ'дайі збіраюцца для абмеркавання важных пытанняў. Тут прымаюцца рашэнні і выносяцца вердыкты ад імя ўсяго Ордэна джэ'дайі.



КОРА РО, МАЙСТАР ХРАМА КАЛЕТ



БОДХІ - ХРАМ МАСТАЦТВА

Бодхі размешчаны на зялёнай раўніне зблізку маляўнічага лесу. Тут вучні і майстры вывучаюць Сілу ў яе праявах праз мастацтва - літаратуру, каліграфію, танец, маляванне, скульптуру, кулінарыю, музыку і тэатр. Майстар храма Бодхі - Джэйк Фен.



ЭНІЛ КЭШ - ХРАМ НАВУКІ

У гэтым Храме джэ'дайога-навукоўцы займаюцца навукай і алхіміяй. Адмысловая ўвага тут надаюць распрацоўцы тэорыі, аднак часта дасягаюць і практычных вынікаў, парой зусім нечаканых. Эніл Кэш размешчаны над Прорвай - цяснінай такой глыбіні, што нікому яшчэ не атрымалася дабрацца да яго дна. Штосьці ў Прорвы парушае пачуцці джэ'дайога: чым мацней джэ'дайі і чым глыбей ён спускаецца, тым мацней уздзеянне. Спрабуючы разгадаць таямніцы Прапасвіць, некаторыя джэ'дайія з глузду з'ехалі. Для навукоўцаў Эніл Кэша Прорва ўвасабляе Сілу ва ўсёй яе загадкавасці, і яны не спыняюць спроб пракрасціся ў яе глыбіні з дапамогай навукі і Сілы.

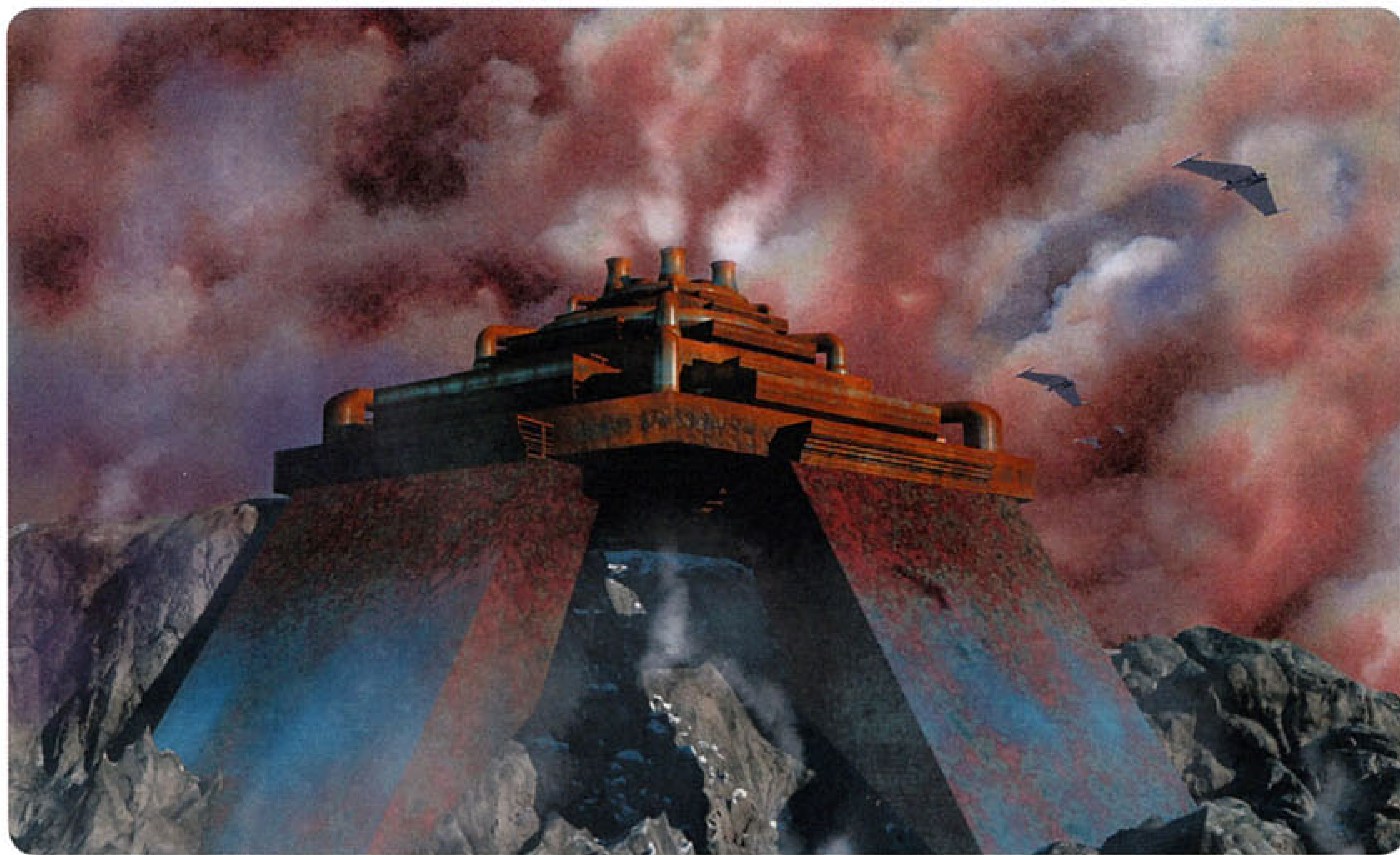


ЦЮАНЬ - МАЙСТАР ХРАМА ЭНІЛ КЭШ



МАХАРА КЭШ -ХРАМ ЛЕКАРСТВА

Махара Кэш размешчаны ў Глыбокім акіяна і часткова знаходзіцца пад вадой. Тут спецыялізуюцца на мастацтве лекарства - як пры дапамозе Сілы, так і без яе. Падчас вайны з Тыранкай у храме ўсталявалі лазерныя прылады. Майстрамі храма з'яўляецца пара селкатов - Маро і Калле.



ВУР ТЭПЕ - ГАМАРНЯ

Гэты храм размешчаны на дзейсным вулкане. Яго ўнутраны купал збудаваны прама над морам лавы, цеплавая энергія якой выкарыстоўваецца для сілкавання Храма. У Вур Тэпе асноўная ўвага надаецца практычнаму ўжыванню і фізічным праявам Сілы. Існуе прымаўка: "Эніл Кэш прыдумае - Вур Тэпе створыць".



ЦЫГУН КЭШ - ХРАМ ЗРАЗУМЕННЯ СІЛЫ

Гэты храм размешчаны ў пустэльні Бязмоўя, дзе цішыня дапамагае джэ'дайі ўдасканальваць навыкі псіхічнага і сэнсарнага выкарыстання Сілы.



Майстар храма Цыгун Кэш - чыстакроўная жанчына-ситх Мьярта Сек, лекарка, вывучаная ў Махара Кэш. Яна - строгі і мудры матрыярх клана Сек. Усяму, што ёй вядома пра лячэнне з дапамогай Сілы, яна навучыла свайго ўнука - Сек'носа Рата.

Продкі Мьярты сышлі на Тайтон з То Йора за тысячы гадоў да таго, як іх родную планету Карыбан заваявалі цёмныя ўладары, якія назвалі імем ситхов свой Ордэн.



Тэм Мэдог - майстар храма Вур Тэпе. Гэты джэ'дайі расы катар - цудоўны збройнік. Сярод джэ'дайі яго майстэрства ў стварэнні клінкоў бясспрэчна. Кажуць, што меч Мэдога немагчыма зламаць.

Ток Рат - джэ'дайі-майстар і дзед Сек'носа. У юнацкасці Ток быў магутным у Сіле ваяром. У цяперашнім шаноўным узросце ён валодае майстэрствам і мудрасцю, якія прыходзяць толькі з гадамі. Гэты джэ'дайі перажыў такія прыгоды, пра якія Сек'нос можа толькі марыць.



СТАЩЎ КЭШ - ХРАМ БАЯВЫХ МАСТАЦТВАЎ

У гэтым месцы джэ'дайі вывучаюць баявыя мастацтвы і навострываюць свае навыкі, а таксама практыкуюцца ў фізічных тэхніках Сілы, такіх як энергічная форма Алчака. Апошнюю, як жартуюць некаторыя джэ'даі, прыдумалі адмыслова для таго, каб неземерзнуть у Стаў Кэшы. Тут таксама вучаць валодаць зброяй, паколькі Стаў Кэш цесна ўзаемадзейнічае з Вур Тэпе, выпрабоўваючы новыя выразы. Майстар храма Стаў Кэш - даі-бенду Ла-Мі. Дапамагае яму майстар Тэйв, нагры.



ПАДАВАН КЭШ - АКАДЭМІЯ ДЖЭ'ДАЙІ

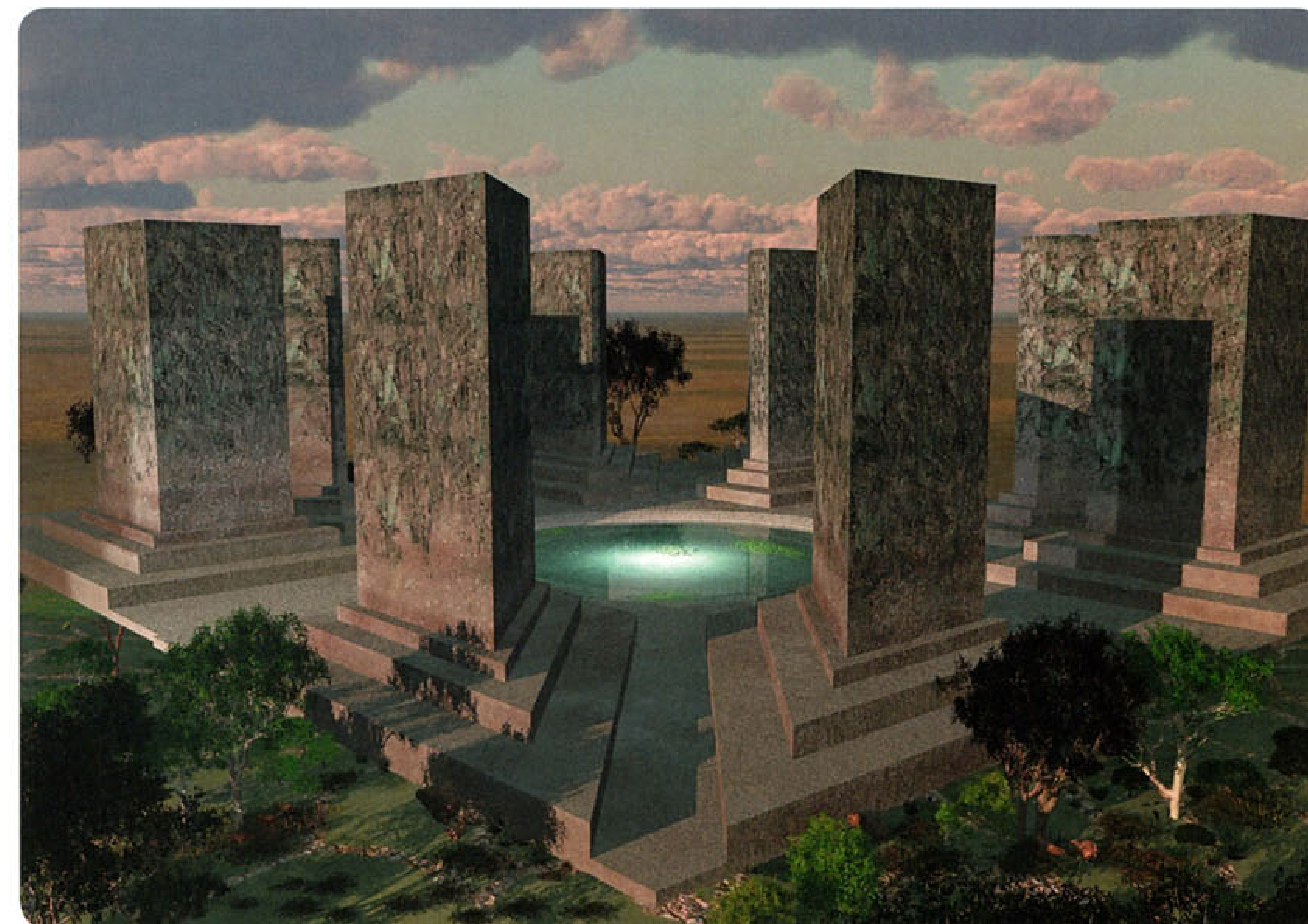
У гэтым храме жывуць і навучаюцца самыя юныя з тых, хто адчувае Сілу. Яны знаходзяцца тут да тых тор, пакуль не стануць падаванамі джэ'дайі-майстроў. Майстар храма Падаван Кэш - вукі Рур.





АКАР КЭШ - ХРАМ РАЎНАВАГІ

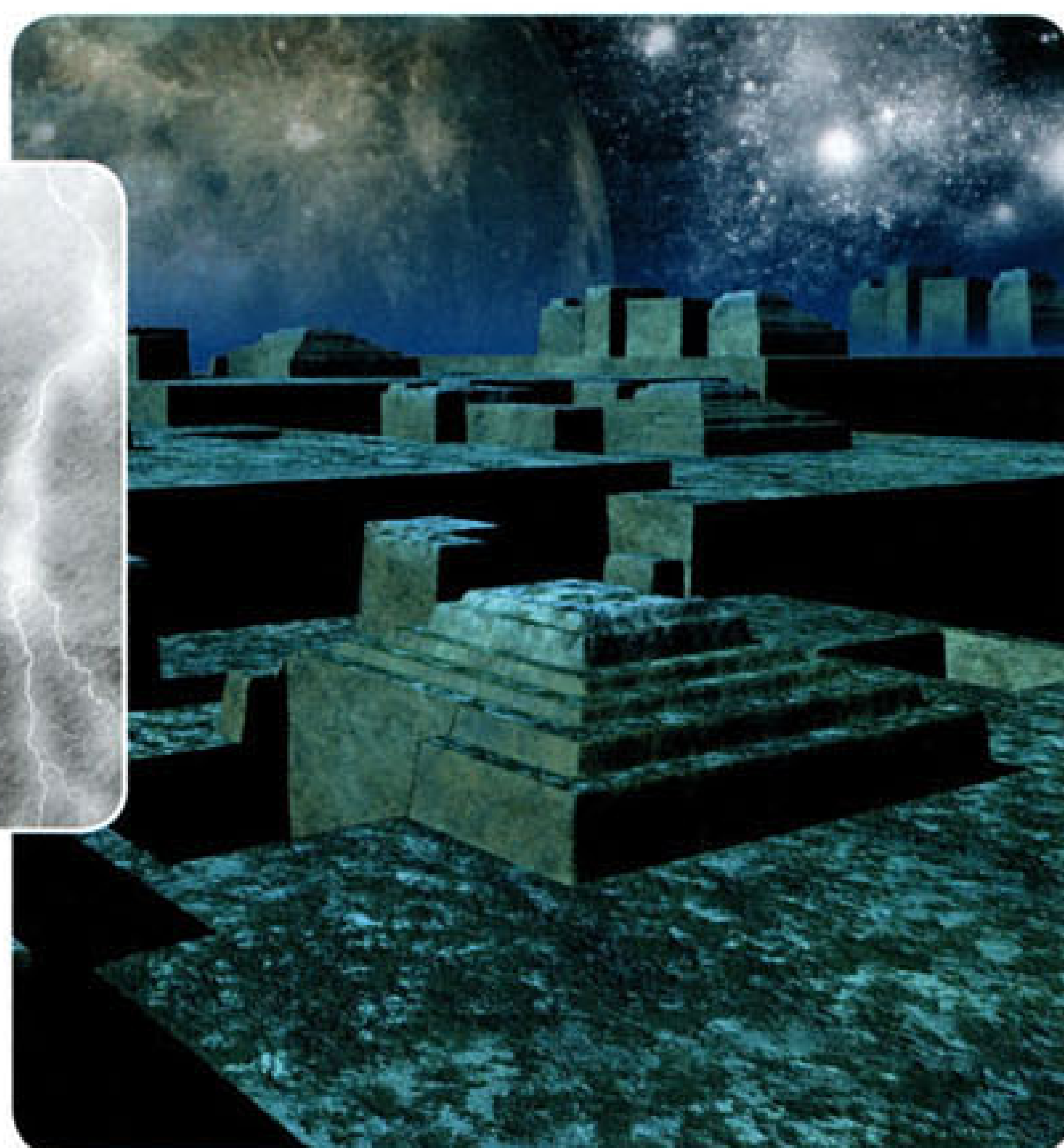
Над высокім горным спічаком парыць самы вялікі карабель-піраміда - То Йор Тайтона. Храм пад голым небам, размешчаны на вяршыні гары, выкарыстоўваецца як месца для самасузірання. Тут спасцігаюць раўнавагу паміж светлым і цёмным бакамі Сілы. Майстар храма - Кету - лічыцца адным з самых дасведчаных джэ'дайі-майстроў.



АШЛА І БОГАН

Светлая Ашла і цёмны Боган - два месяцы Тайтона. назіраючы за гэтымі нябеснымі целамі, старажытныя тайтонцы і прыйшлі да паняцця раўнавагі. Раўнавага Сілы - найважны прынцып Ордэны джэ'дайі. Калі джэ'дайі занадта далёка заходзіць у цемру ці ў святло, ён лічыцца страцілым раўнавага. Тых, хто занадта моцна адхіліўся да святла, адпраўляюць на Ашлу сузіраць Боган. Тых, хто зайшоў занадта далёка ў цемру, адпраўляюць на Боган, дзе яны медытуюць перад Ашлой, пакуль не адшукаюць зваротна шлях да раўнавагі... Калі змогуць.

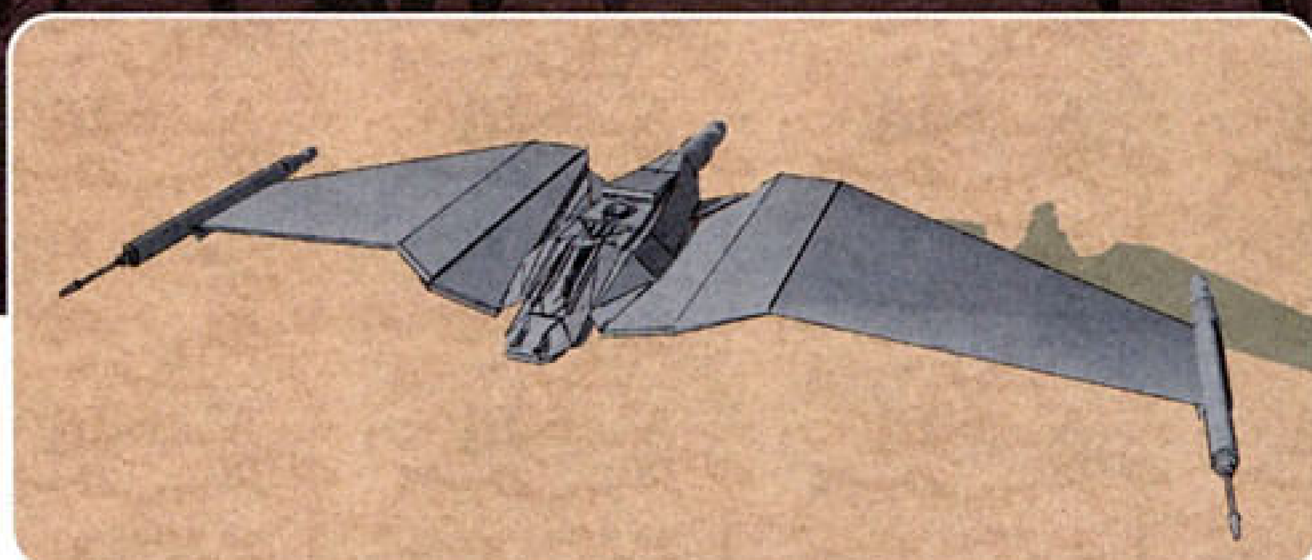




Дзейген Лок вядомы як "вязень Богана". Лок - адзін з тых джэ'дайі, якія не выстаялі перад спакусай зазірнуць у глыбіні Прорвы. Ад убачанага Лок пашкодзіўся розумам. Ці зможа ён калі-небудзь пакінуць Боган, невядома.

ГЛЫБОКАЕ ЯДРО



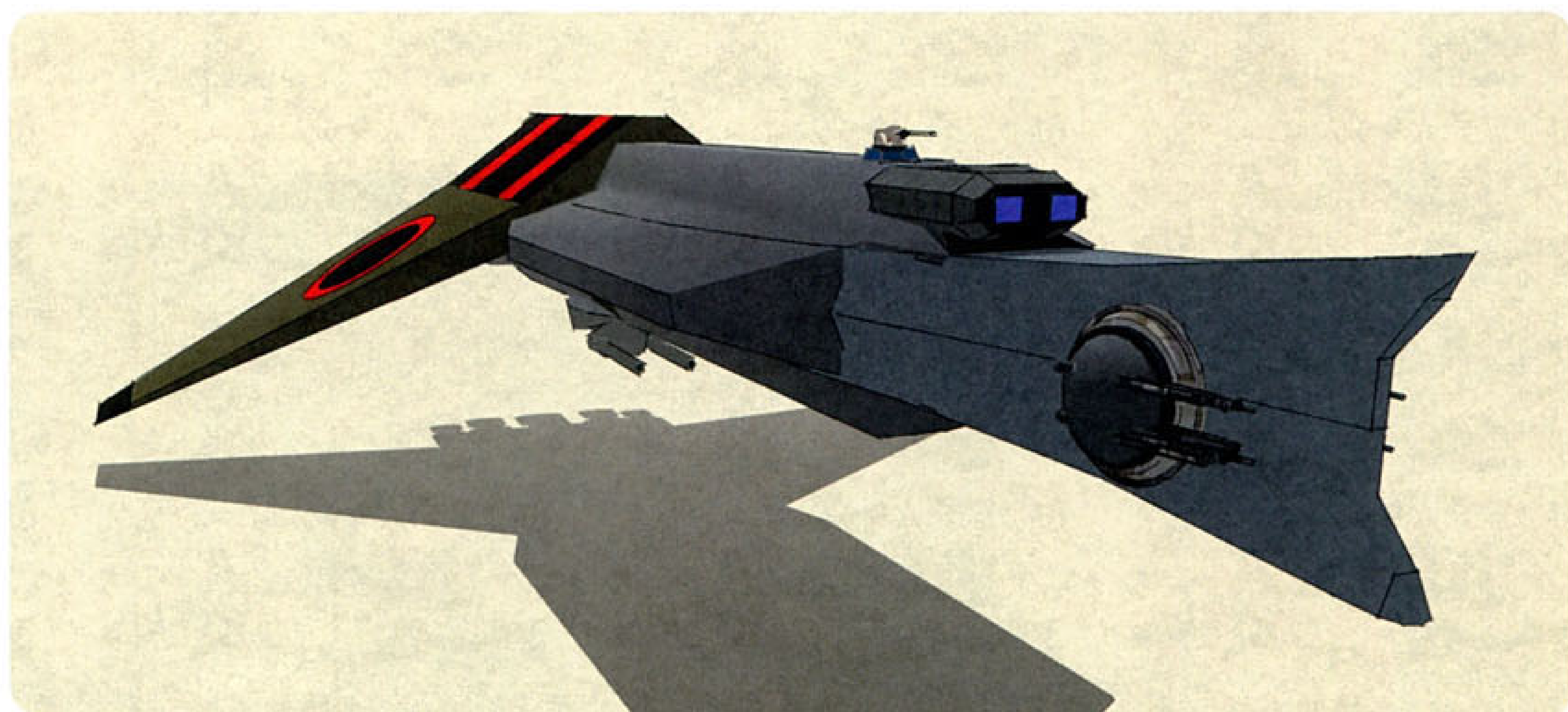


"ГАНІЦЕЛЬ АБЛОКАЎ"

Адзін з шматлікіх караблёў лягчэй
за паветра, якія выкарыстоўваюцца
на Тайтоне і ў Асадах.

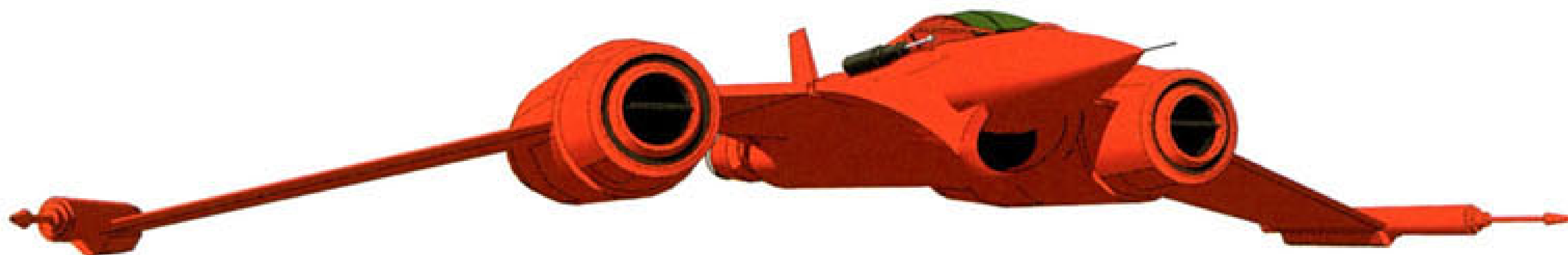
ГЛАЙДАР «ПЦЕРОН»

Тайтонский атмасферны знішчальнік блізкага дзеяння.



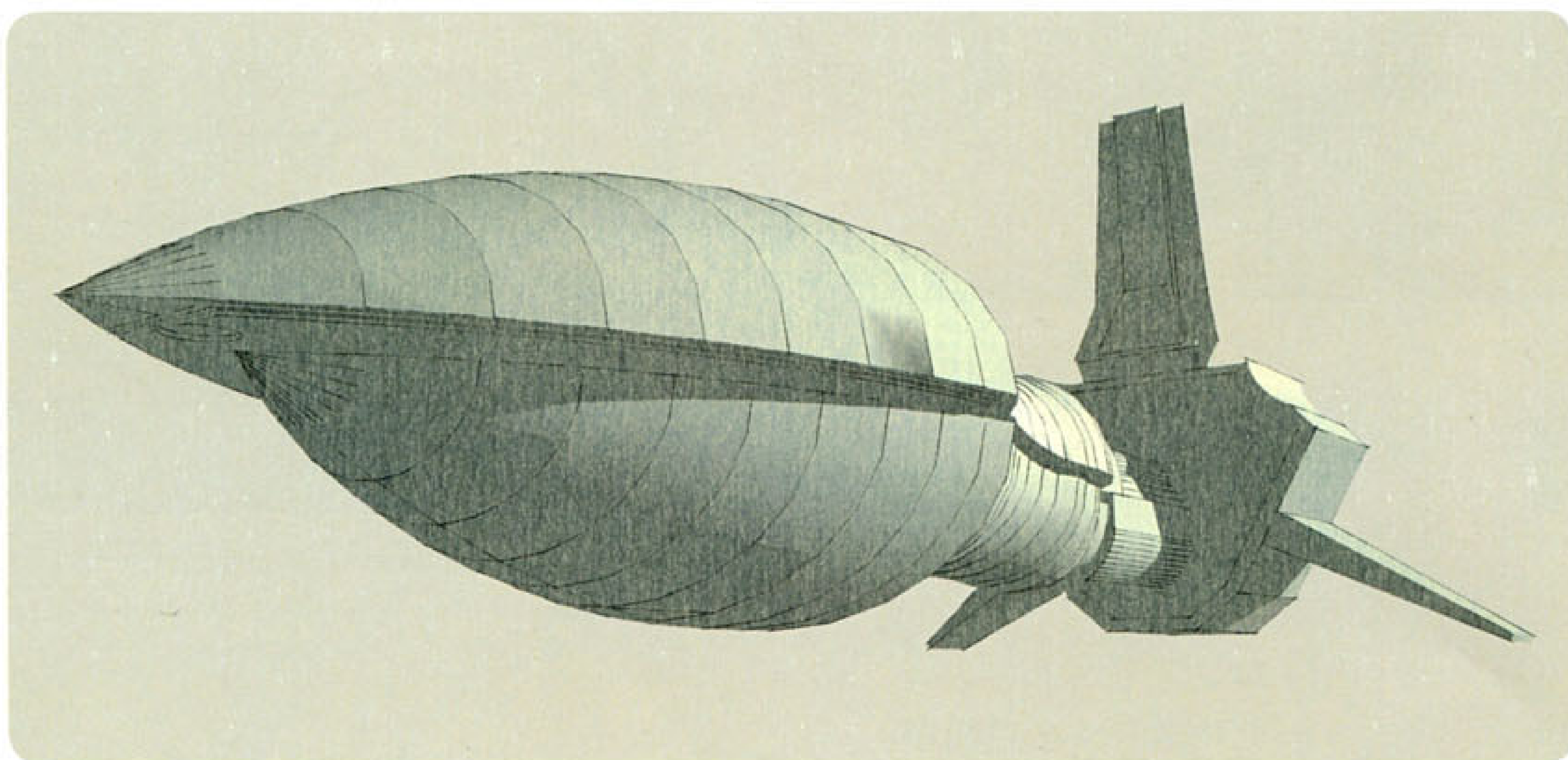
КРЭЙСЕР ДЖЭ'ДАЙІ ТЫПУ "МІРАТВОРАЦ"

Выкарыстоўваецца джэ'дайі для вандраванняў, уключаючы дыпламатычныя паездкі і экстраныя ўмяшанні. "Міратворац" прызначаны для хуткіх (хоць і з дасветдавой хуткасцю) міжпланетных пералётаў у сістэме Тайтон. Крэйсер узброены лазернымі гарматамі для абароны ад нападу ці на выпадак, калі паўстане неабходнасць у агрэсіўных перамовах.



ЗНІШЧАЛЬНІК ДЖЭ'ДАЙІ-СЛЕДАПЫТА ТЫПУ «ПАЛЯЎНІЧЫ»

"Паляўнічы" - цяжкаўзброены, але самы хуткі і манеўраны карабель у сістэме - прызначаны для міжпланетных пералётаў. Джэ'дайі часцяком перабудоўваюць гэтыя караблі на свой густ.

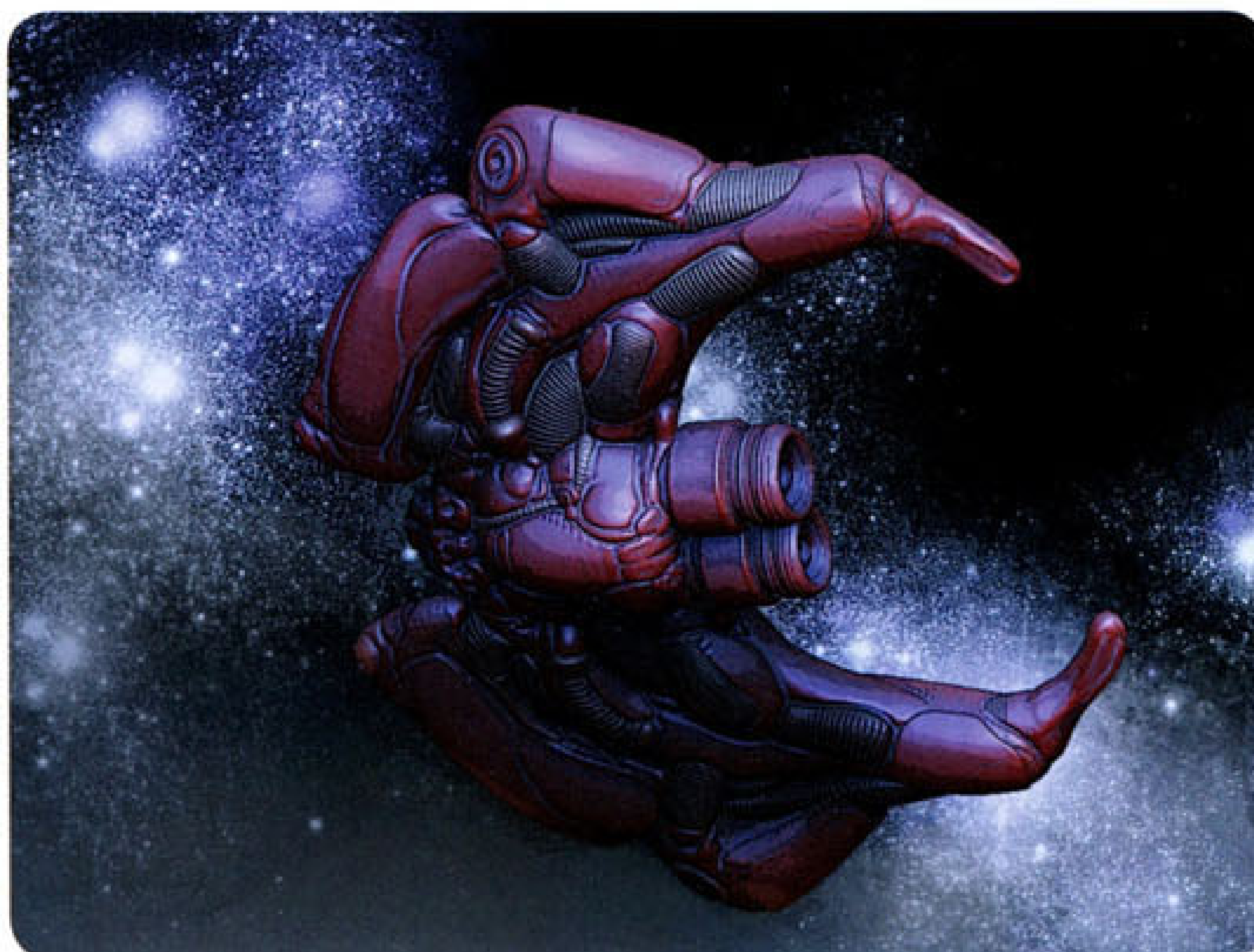


КАСМІЧНЫ ФРАХТАВІК "КРЭДАС ЦРСФ-27"

Гэтыя трывалыя і надзейныя караблі вырабляюцца карпарацыяй "Верфі Крэдаса" на Ноксе і выкарыстоўваюцца на шматлікіх Асадах у самых розных мэтах - ад транспартных да баявых. Яны здольныя здзяйсняць. міжпланетныя пералёты, але выдатна лётаюць і ў атмасферы.

ЗНІШЧАЛЬНІК КЛАСУ «СМЯРОТНЫ»

Гэтыя цяжкаўзброеныя, хуткія і манеўраныя караблі былі створаны адмыслова для войска каралевы-тыранкі Хадыі. Як і "Паляўнічыя", "Смяротныя" могуць лётаць і ў адкрытым космасе, і ў атмасферы. Зыход бою паміж "Паляўнічым" і "Смяротным" залежыць ад мастацтва пілота.



АСАДЫ

Неадчувальныя да Сілы нашчадкі джэ'дайі не вынеслі пераменлівай прыроды планеты Тайтон і рассяліліся па ўсёй сонечнай сістэме.

Сонечная Пляма
Мальтэра
Нокс
Крэў Кёр
Тайтон
Калімар
Чыкагу
Ска Гора
Обры
Маур
Брама Фурый

Планеты сістэмы Тайтон у парадку выдалення ад зоркі Тайтос.

Сонечная Пляма і э- невялікія планеты, якія круцяцца вакол Тайтоса ў процілеглых кірунках. Навукоўцы мяркуюць, што Мальтэра паўстала ў сістэме Тайтон, тады як Сонечная Пляма - "вандроўны" планетоід, захоплены прыцягненнем Тайтоса. Калі гэтыя планеты з блізкімі арбітамі праходзяць побач, на абедзвюх здараюцца лютыя ўраганы. Абедзве планеты надзвычай смажаніны, але здабываць карысныя выкапні можна ў гарнітурах спецабароны.

Нокс - прамысловы свет, настолькі забруджаны, што над яго гарадамі прыйшлося ўзвесці купалы, забяспечаныя фільтрамі паветра. Тут размешчаны шкодныя для навакольнага асяроддзя вытворчасці.

Крэў Кёр - усеяная патухлымі вулканамі планета. Яе атмасфера настолькі распалена, а паверхня настолькі ўсушана, што ніякае жыццё тут не можа існаваць. Аднак пад зямлёй ёсць велізарная сетка пячор і азёр. Там выпадае дождж, і ў падземных джунглях буяна растуць дзіўныя расліны.

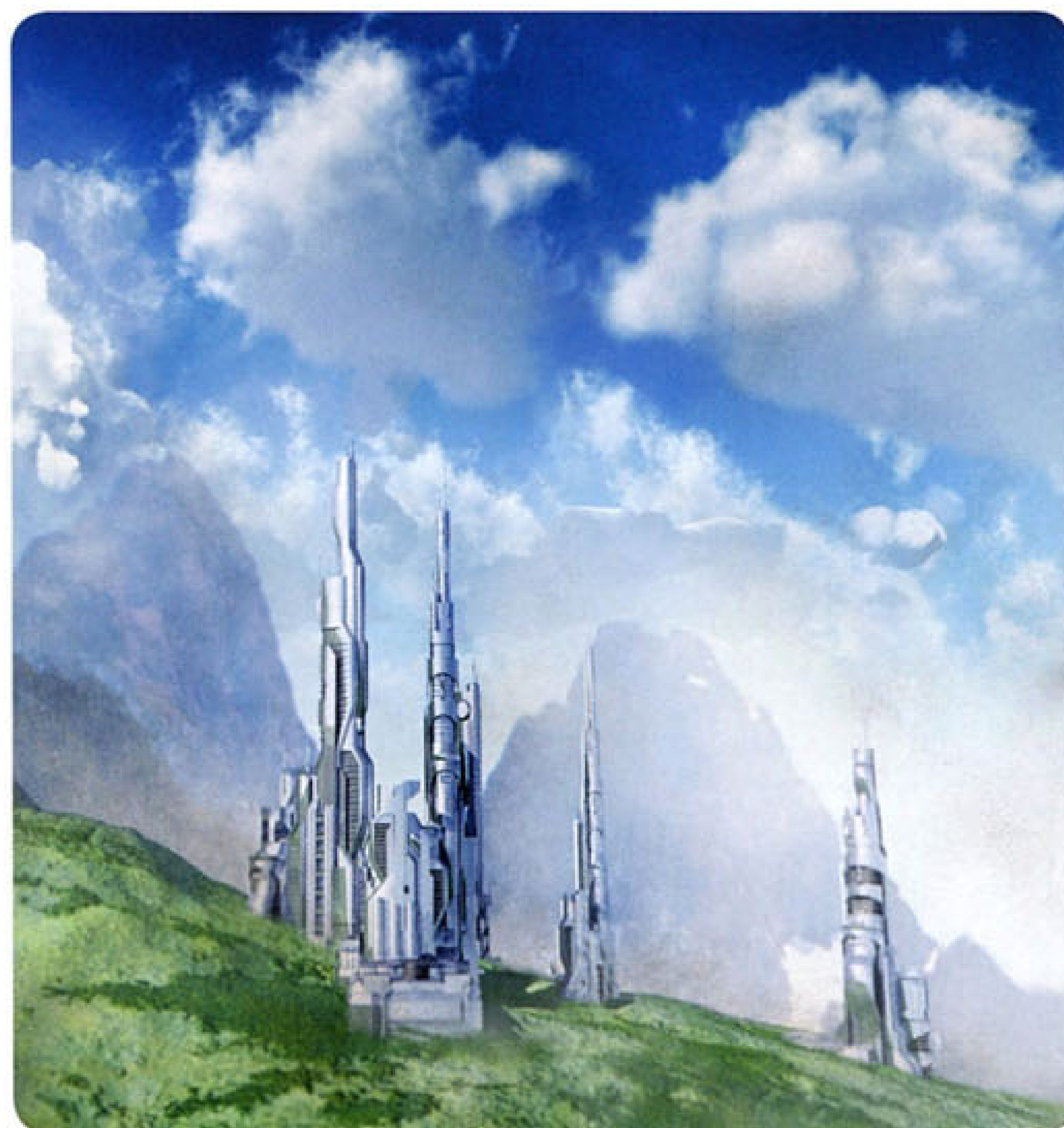


СІНІЯ КРЫШТАЛЫ РАСТУЦЬ НА ПАВЕРХНІ КРЭЎ КЁР

Тайтон - насычаная Сілай планета з умераным кліматам, прыгожая і ўвесь час змяняецца.

Калімар - шматнацыянальная планета з вельмі разнастайным насельніцтвам. Прыгожыя гарады з белага металу ўпрыгожаны высокімі спічакамі. Гэта першая планета, заселеная пасля Тайтона, і адна з самых густанаселеных Асад. Калімар - буйны рэлігійны і эканамічны цэнтр сістэмы.

Чыкагу - планета, на якой кіруюць феадальныя злачынныя кланы, вядомыя як Дзевяць Хат. Узначальваюць іх арыстакраты, якія распараджающца землямі і вызначаюць інтарэсы планеты. Да вайны з Тыранкай усе гэтыя бароны, герцагі і графы падпарадкоўваліся вярхоўнаму кіраўніку, які носіць тытул "крэл".

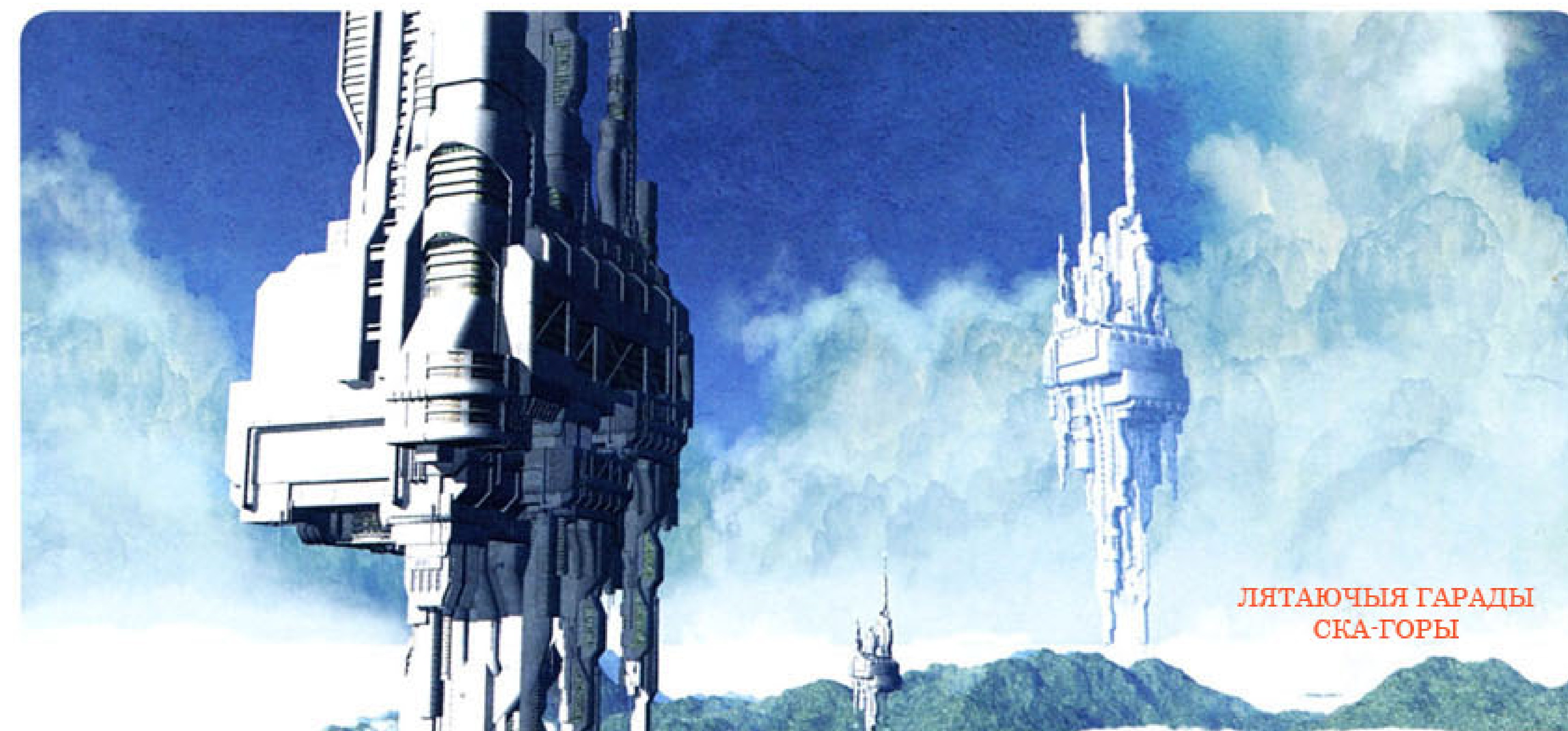


СПІЧАКІ КАЛІМАРА



КРЭПАСЦЬ РО НА ЧЫКАГУ

Ска-Гора - зялёны свет з умераным кліматам і шырокімі лясамі, балотамі і плаўнямі. Каб захаваць планету ў яе першародным выглядзе, практычна ўсё насельніцтва планеты жыве ў лятучых гарадах, якія параць над Ска-Горай. Зрэшты, некаторыя вукі незаконна засялілі лясы гэтага свету. Заклікаць іх да адказу пакуль ніхто не вырашыўся.



ЛЯТАЮЧЫЯ ГАРАДЫ СКА-ГОРЫ

Обры і Маур завуць таксама Волатамі. У абодвух газавых гігантаў ёсць спадарожнікі: у Обры - тры, у Маура - сем. У атмасферах планет знаходзяцца газаздабываючыя станцыі, а на месяцах - селішчы.

Брама Фурый - самы далёкі свет сістэмы Тайтон. Адзіныя сляды цывілізацый на гэтай, па большай частцы, бясплоднай планеце - база і навуковы цэнтр з абсерваторыяй, дзе вывучаюць зоркі Глыбокага Ядра. Менавіта адгэтуль адбывалі на абшары галактыкі велізарныя "спячыя караблі". За тысячы гадоў такіх караблёў было адпраўлена некалькі, аднак ніводны не даслаў вестак пра поспех ці няўдачы. Ды і новыя разумныя істоты з-за меж сістэмы з часоў прыбыцця То Йоров не з'яўляліся.



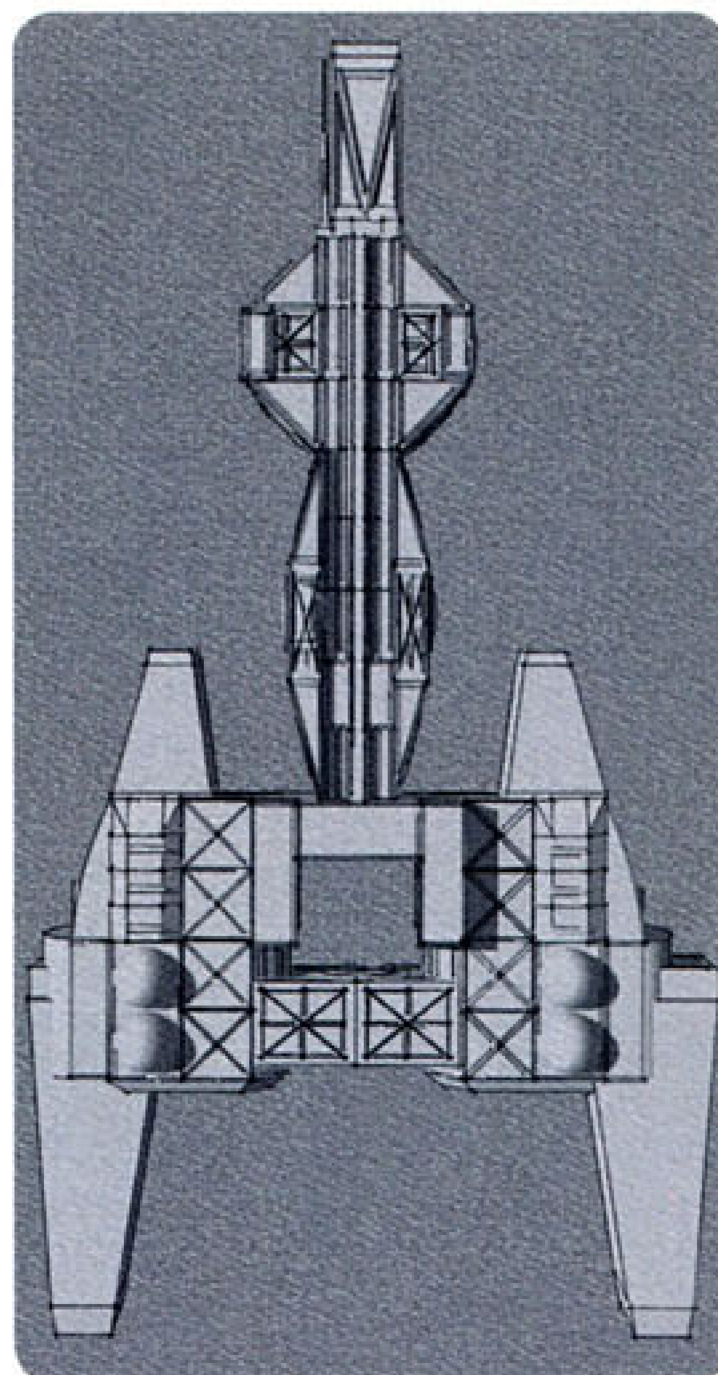
СТАНЦЫЯ ФУРЫЯ





БАРОН ВОЛНАС «ВОЛ» РО

Будучы сярэднім з трох братоў, Волнас не спадзяваўся атрымаць у спадчыну тытул барона. Атожылак багатай і шляхетнай сям'і, ён правёў юнацкасць у вучобе і вандраваннях. Вядомы ў Асадах па мянушцы Вол, ён стаў тварам сіндыката Ро. Малодшы брат Волнаса Хоук пазнаёміў яго з іншым джэ'дайі - Корай. Яны пакахалі адзін аднаго і пажаніліся. Неўзабаве ў іх нарадзілася дачка Таша. Аднак бацька і старэйшы брат Волнаса загінулі ў вайне з Тыранкай, і Валу прыйшлося ўзяць усе абавязкі на сябе. Сам ён лічыць, што не гатовы да гэтага.



ВАЙНА С ТЫРАНКАЙ

За дванаццаць гадоў да пачатку нашай гісторыі каралева-тыранка Хадзія паспрабавала аб'яднаць Чыкагу і падпарадкаваць арыстакратыю сваім законам, збіраючыся скарыць і іншыя планеты сістэмы Тайтон. На бок арыстакратаў, большасць з якіх адкрыта ці таемна супрацьстаялі Хадзіі, усталі джэ'дайі. Так пачалася вайна з Тыранкай - крывавы канфлікт, які панёс жыцці шматлікіх арыстакратаў, салдат і ваяроў-джэ'дайі.

Пасля смерці Хадзіі ўладаром быў абраны слабы нерашучы крэл, ці вярхоўны кіраўнік, якога арыстакраты маглі б кантраляваць. Цяпер палітычнае жыццё Чыкагу б'е ключом. Хаты складаюць і касуюць звязы, кожны імкнецца абараніць свае інтарэсы і тэрыторыю. Самыя моцныя звязы - гэта шлюбы паміж чальцамі кіравальных сем'яў.

РАКАТА

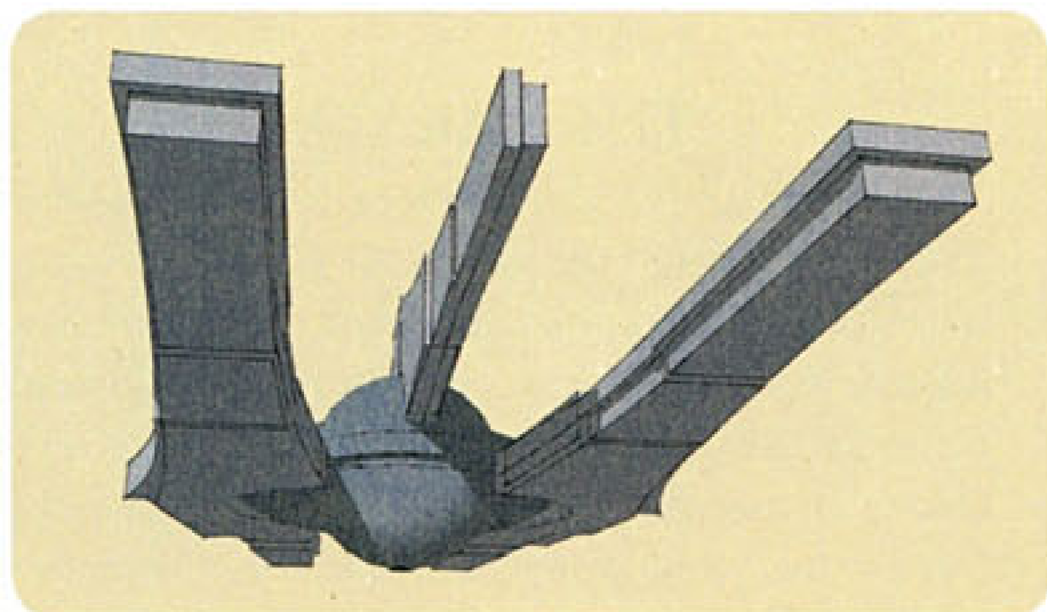
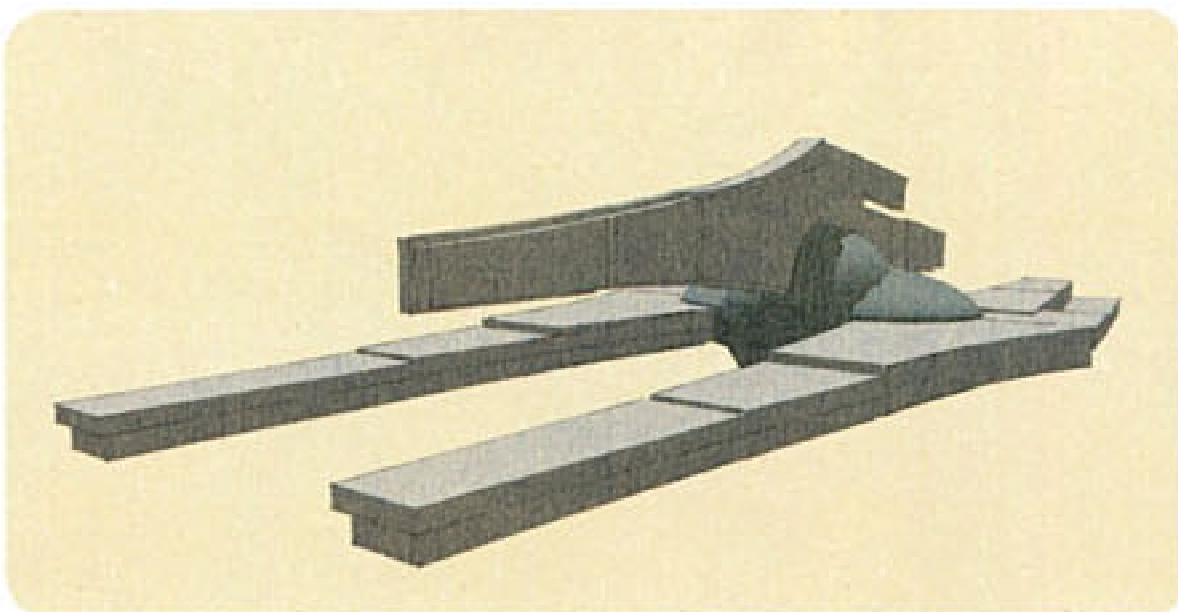
Раса двухногіх амфібій, чыя Бясконцая Імперыя тысячагоддзямі панавала ў галактыцы. Аб'яднаўшы тэхналогіі і Сілу, ракаты рукамі рабоў з самых розных планет стварылі такія тэхналагічныя цуды, як Зорная Гамарня, дзе будаваліся баявыя машыны. Ракаты таксама вынайшлі гіперрухавік, які выкарыстоўвае цёмны бок Сілы. Тысячы гадоў праз іншыя цывілізацыі, скарыстаўшыся прынцыпамі гэтай тэхналогіі, адшукаюць іншыя крыніцы энергіі і створаць гіперрухавік, які адкрые галактыку для вандраванняў і гандлю, што ў канчатковым выніку, прывядзе да стварэння Галактычнай Рэспублікі.

Ракаты таксама стварылі Сілавыя мячы - магутную зброю, у якой энергія цёмнага боку Сілы, праходзячы праз выгадаваны ў лабараторыі чорны крышталь, пераўтворыцца ў светлавы энергетычны клінок. Пазней асноўныя прынцыпы гэтай тэхналогіі выкарыстаюць джэдаі для стварэння светлавых мячоў.

РАКАЦКАЯ ЗОРНАЯ ГАМАРНЯ



СІЛАВЫ МЕЧ

КАРАБЕЛЬ РАКАТ

БЯСКОНЦАЯ ІМПЕРЫЯ

Бясконцая Імперыя Ракат дасягнула свайго росквіту за пяць тысяч да ўзнікнення Галактычнай Рэспублікі. Ракаты шукалі і занявольвалі толькі планеты, насычаныя Сілай. Такія планеты яны знаходзілі з дапамогай адэптаў Сілы, таксама вядомых як Шныпары Сілы.



Прэдар Скел’нас - уладар ракат, падступны і загартаваны ў баях. Ён пачынаў з самых нізаў і прабіўся да вяршыні ўлады. Скел’нас лічыцца бязлітасным нават па мерках ракат.



ПРЭДАР ТУЛ’КАР,
ГАСПАДАР ШНЫПАРА СІЛЫ ЗЭШ.



ТРЫЛ, ШНЫПАР СІЛЫ.



ТАША РО

Джэ'дайі-вандроўца Таша рэдка пускае ў ход зброю, аддаючы перавагу тэхнікі "пустой рукі", гэта значыць выкарыстоўваючы Сілу для абароны і нападу. Спакойная, ураўнаважаная і чулая, яна выкарыстоўвае сваю здольнасць адчуваць боль іншых, каб па меры магчымасці дапамагаць ім. Думае, перш чым дзейнічаць, і спрабуе прадугледзець усе магчымыя наступствы сваіх учынкаў.

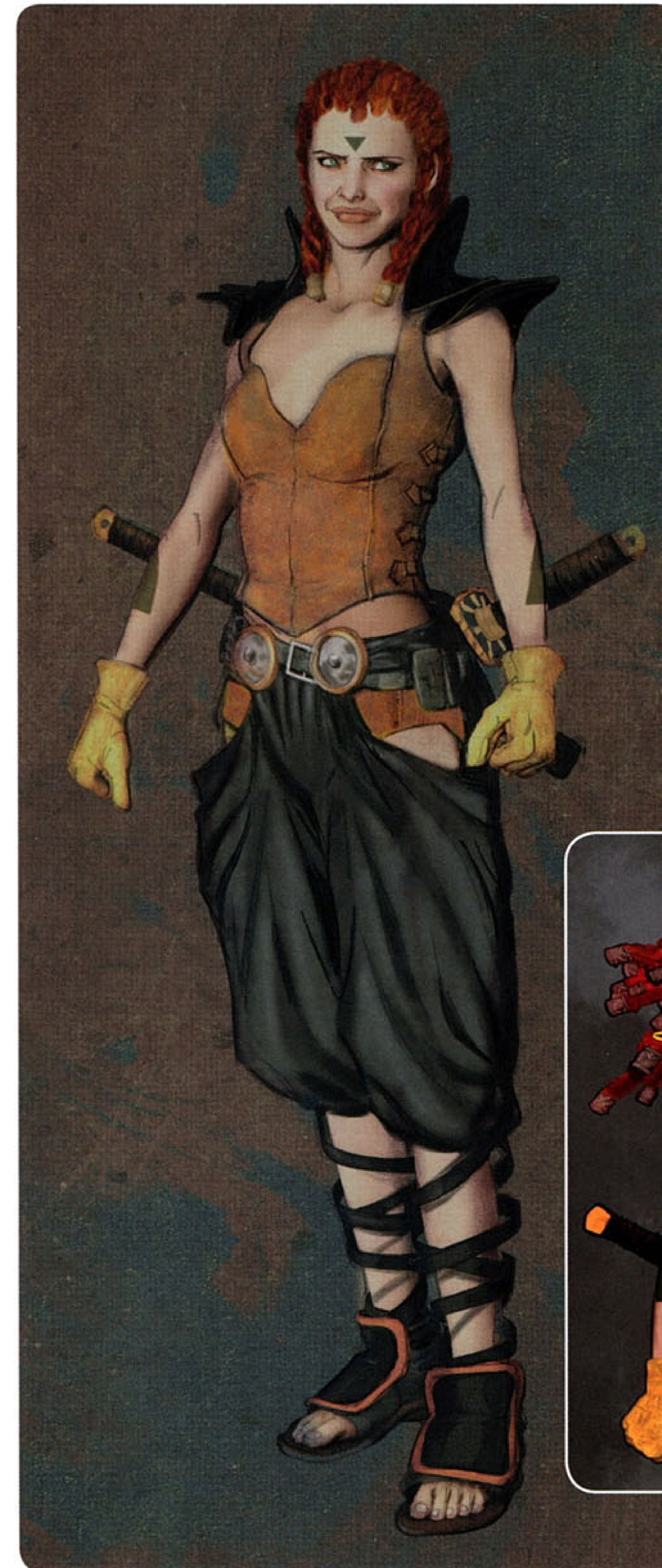
Таша - дачка майстра-джэ'дайі Кары Ро і злачыннага барона з Чыкагу Волнаса Ро. Яна аддана Ордэну джэ'дайі і яго прынцыпам, але раздзіраецца паміж бацькамі, імкнучыся дагадзіць абодвум.

СЕК’НОС РАТ

Джэ'дайі-вандроўца Сек’нос, чыстакроўны ситх, можа быць упартым і дзёрзкім. Любіць зброю, і выкуе тры мяча, спрабуючы стварыць ідэальны клінок. У Гамарні Вур Тэпе ён часта ходзіць па пятах за майстрам Мэдогам. Выгадаваны бабуляй з боку маці Мьяртай Сек і дзядулем Токам Ратам, Сек’нос імкнецца стаць такім жа вялікім, як легендарныя джэ'дайі мінулага і сапраўднага. Ён спадзяецца калі-небудзь увайсці ў іх лік.



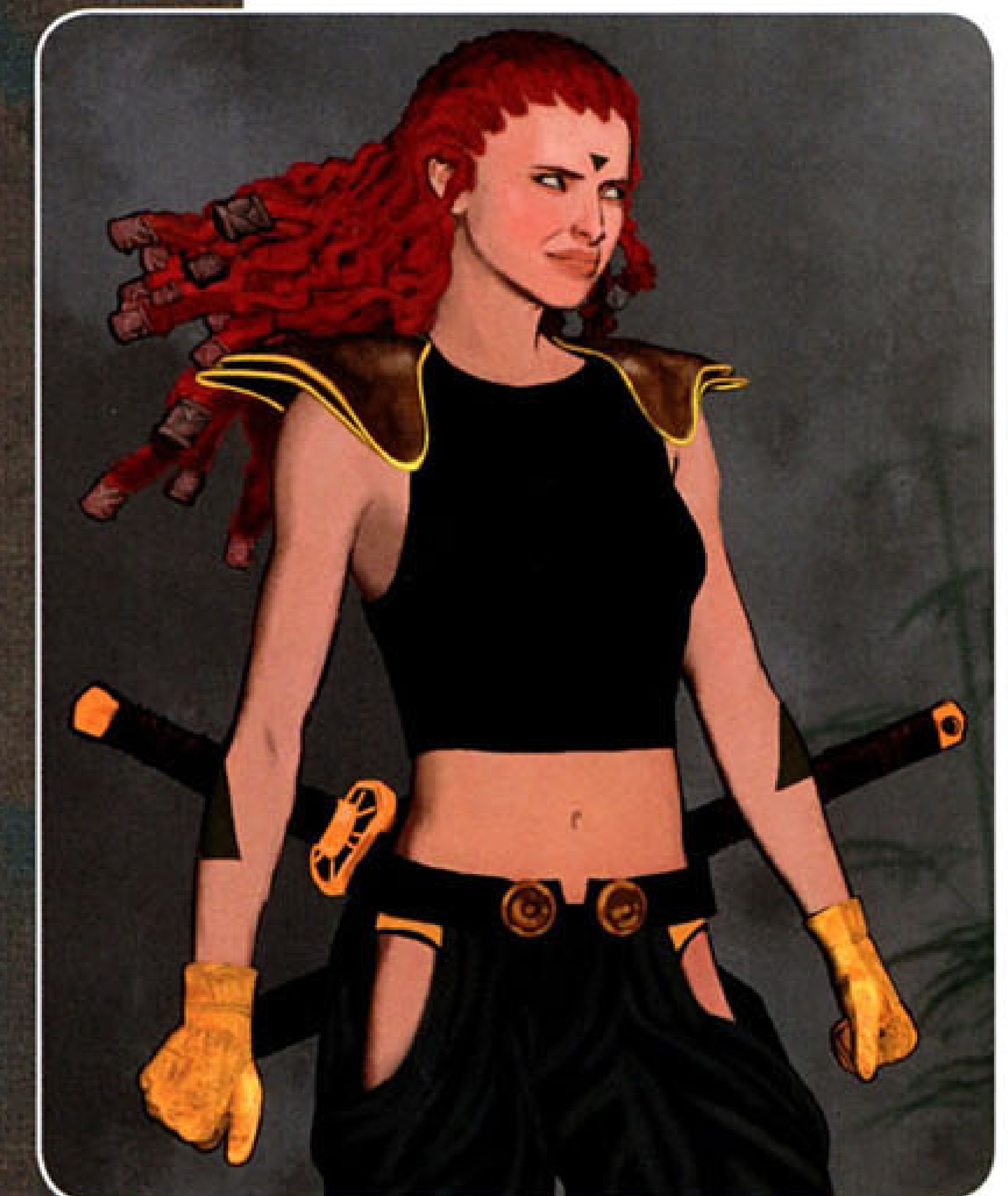




ШЭЙ КОДА

Юная, адважная, імпэтная і трохі безразважная, Шэй заслужана носіць званне джэ'дайі-вандроўцы. Пасірацеўшы дванаццаць гадоў назад падчас вайны з Тыранкай, калі яе бацькі загінулі ў бітве за Калет, Шэй дыстанцавалася ад болю страты, захаваўшы іх памяць як застылыя ў часе выявы герояў.

Шэй адрозніваецца невычарпальнай цікаўнасцю. Яна нічога не прымае на веру і не саромеецца задаваць любыя пытанні. Зрэшты, ва ўласных сілах і ўменнях не сумняваецца, паколькі ведае, што яны рэальныя. Ведае, на што здольная, бо шмат разоў выпрабоўвала свае здольнасці, каб знайсці іх мяжу.





ЗЕШ

Зеш - Шнышар Сілы, падпарадкоўваецца прэдару Тул'кару. Ступіўшы на паверхню Тайтона, гэты ракатскі раб стане каталізатарам падзей, якіх ніхто не прадбачыў.

STAR WARS
ANCIENT WRITINGS

STAR WARS: ANCIENT WRITINGS C/O DARK HORSE COMICS
10956 SE MAIN STREET, MILWAUKIE, OR 97222
STARWARS@DARKHORSE.COM | BOARDS.DARKHORSE.COM

DAWN OF THE JEDI | DAWN OF THE JEDI | DAWN OF THE JEDI | DAWN OF THE JEDI | DAWN OF THE JEDI | DAWN OF THE JEDI | DAWN OF THE JEDI | DAWN OF THE JEDI



DAWN OF THE JEDI—FORCE STORM #1
ON SALE IN TWO WEEKS!